NO.54
昭和51年 8/15
アミューズメント通信
ゲームマシン
発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 大阪市北区神山町14（第2松栄ビル）〒530 ☎06(314)0309 郵便振替 大阪307852 年間購読料（送料共）7,200円

NMF IN ツムラ

話題ふりまいた〝夏祭〟

ツムラ主催 娯楽機械総合展示会

㈱ツムラ（本社＝大阪市城東区諏訪二の七の三、☎九六九一三五三一、津村三百次社長）主催の総合展示会「ニュータイプマシン・インツムラ」は、八月一日、二日の両日、大阪国際貿易センター五F、約二百坪で盛大に開催され、大いに話題をふりまいた。

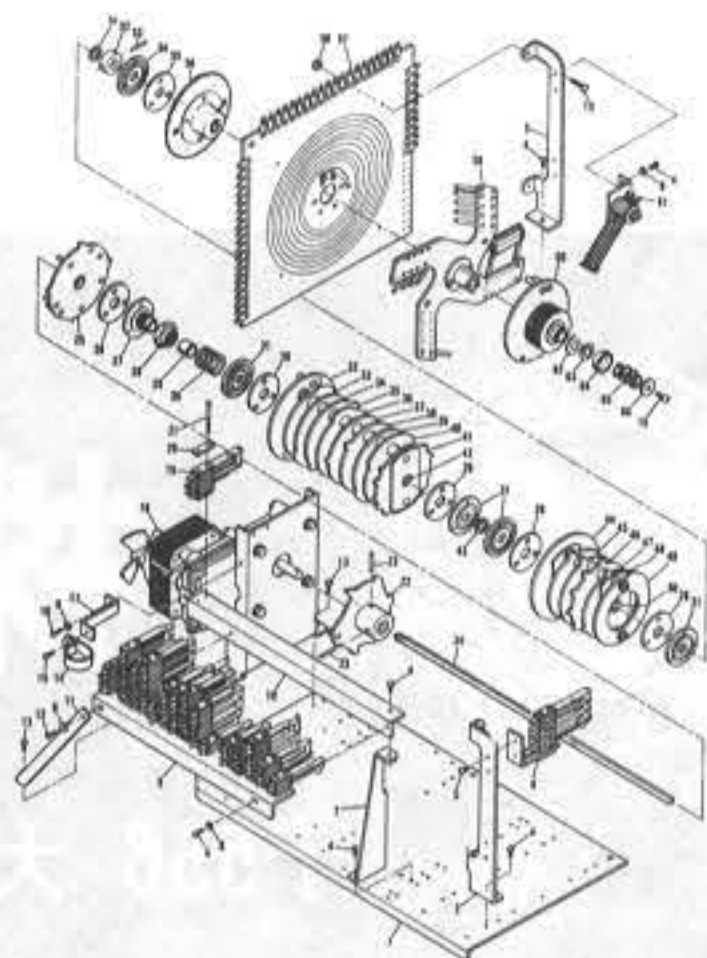
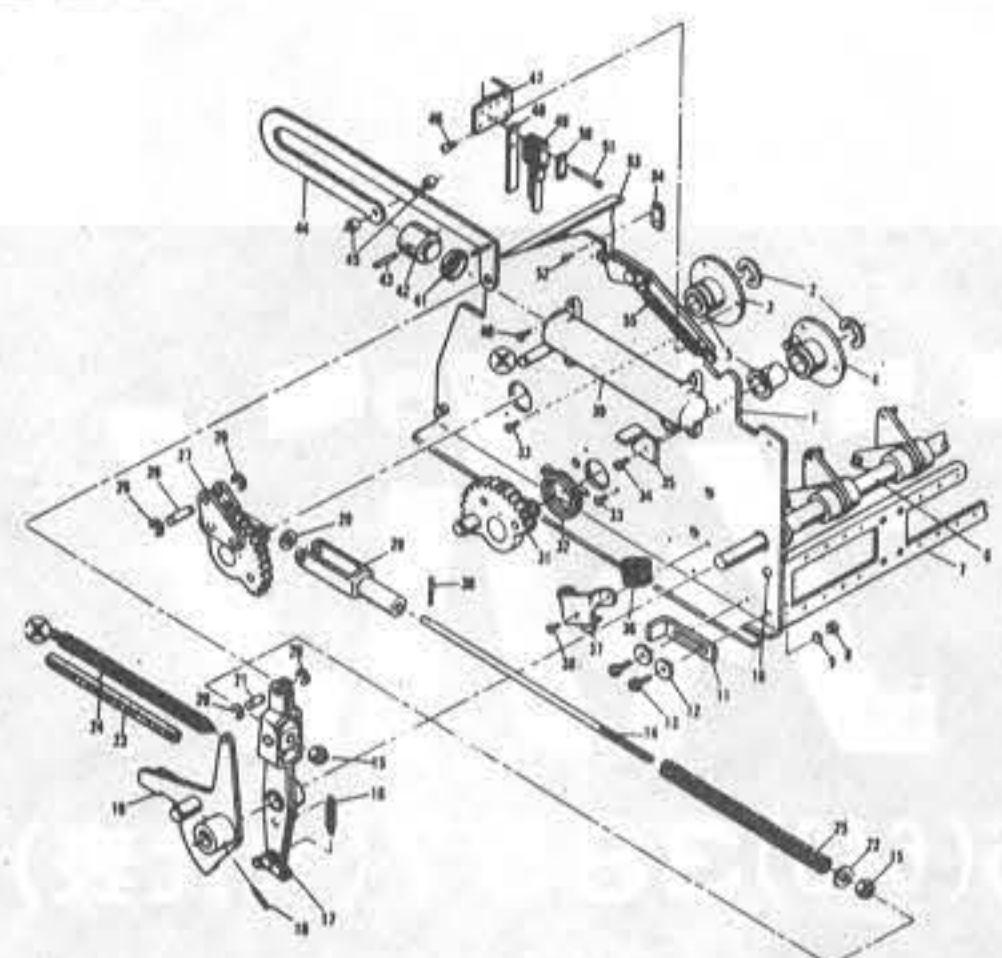
4・6めんに関連写真

〝協賛〟は28社に

娯楽機械の総合商社としての立場に立つ同社としては、同社取扱い商品の総合展示会を目的にしたため、AMショーと異なり、メーカーからの出展は同展示会の趣旨に賛同して機械を持ち込む、という〝協賛〟の形を採用。出展料も無料。

この協賛出展は少なくとも二十八社にのぼったが、あえて協賛出展会社名を表記しなかったのが、うち四社あり、この四社はそれぞれ㈱ツムラを代理店にしているため、表だって社名を出さなかった、と同社では説明している。結果として協賛出展した会社名は次のとおり（五十音順）。

RJコーポレイション、インターナショナル・レジャー・コーポレーション㈱、潮産業㈱、大倉産業㈱、㈱カワクス、キクチハンドメイズ工業㈱、JOB、㈱ジャトレ、信水貿易㈱、㈱西部リース、大和物産㈱、ダックス貿易㈱、㈱テック、日興精機㈱、日本ブランズウィック㈱、日本ベンディング販売、バーリーサービス㈱、㈱ベンドジャパン、マックス・ブラザーズ、ユニバーサル販売㈱、レジャック㈱、㈱レスター、㈱ワイプ。社名表記のなかったのは、㈱ヴィアンドヴィ貿易、任天堂レジャーシステム㈱、ボナンザ・エンタープライゼス、フジ・エンタープライズ㈱。なお報道関係でアミューズメント通信社が協賛出展した。

また展示された機種は軽く百機種を越え、単独主催とは思えないほど多種多様な機械が展示された。また、展示にふさわしくないものはしりぞけられ、健全娯楽でほとんど完全に押し通した。

注目された新製品

宣伝広報も事前に相当行なわれ、見学に来た入場者も約二千人と、当初の予想を上回った。これは単独主催ながら展示規模が大きかったのと、やはり注目される新製品が出たため、と見られている。

とくに目立った新製品は、フジ・エンターの「ボートレース」、各種VTRレース、TVゲーム機。ヴィアンドヴィ貿易開発による国産ビンゴ「ニューヨーカー」、ユニバーサルの大幅改良「ビッグアンドスモール」、カワクスの新製品「トレジャーハント」、日本ベンディングの「タッチダウン」、ジャトレのTV「ポントーン」、各種カラオケの種類の多さがあげられる。

関西の業者が中心になったことも事実で、この点からの交流も多く見受けられた。また秋のAMショーに向けて、ひとつの実験台ともなり、AMショー出展社にとってはよい勉強にもなった、という声も聞かれた。

会場入口にて、テープカットが行なわれた。写真上のテープのところに津村氏（右）と的場氏（左）。写真下は会場風景の一コマ。

第14回
AMショー

出展申込み大幅増

募集二六七小間に三六八小間も

JAA

全日本遊園協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の十八、☎四〇七ー八七一一、略称ＪＡＡ、会員数百三十四社、会長＝遠藤嘉一氏）のショー委員会（中村雅哉委員長）は、今秋開催される第十四回アミューズメントマシンショーの出展募集を七月末で締切ったが、申込みが殺到、すでに昨年の規模の一・五倍となっている。

過剰分削減の方向で善処

同委員会ではこの状況に冷静に対処、八月六日の会合で、出展希望小間数の削減の方向で検討を加え、今月下旬の小間割決定の会合へと進める模様である。

申込みの内容は次のとおり（カッコ内は昨年実績）で、全部で五十八社となっている。まずメダルゲーム関係百五十六小間（百七）、アーケード関係百七十七小間（百十八）、大型遊園関係三十五小間（四十二）、合計三百六十八小間（二百六十七）、屋外出展三百七十五平方メートル（六十五）。

メダルゲーム、アーケードともに大幅に増え、加えて屋外出展は五倍も増えている。ショー当日隣接会場が使われない見込みなので、屋外出展を増やしてもあまり問題にはならない見込みだが、毎回大規模になりつつある点は間違いない。

屋内の会場はスペースが限られているうえ、昨年のAMショーでもぎりぎり一杯のスペースとして二百六十七小間としているわけであり、とても三百六十八小間も収容しきれそうもない。従って出展希望小間数の削減の方向で対処することが必至となる見込みだ。

新たに七社が協会加入

ショー出展を契機に同協会への加入申込みも相次ぎ、協会も前向きに対処した結果、次の七社の入会が認められた。

㈱アールジェイコーポレイション東京（本社＝東京都新宿区四谷三丁目六番地、熊沢ビル、☎三五八ー一六八一、上山武夫社長）、関東娯楽工業㈱（本社＝東京都墨田区墨田二ー十二ー七、☎六一〇ー三一二一、中村哲社長）、㈱小林製作所（本社＝大阪市西区本田町四ー六ー二十一、☎五八三ー三三七〇、小林七郎社長）、㈱トランスワールド・インフォメイションズ（本社＝東京都世田谷区経堂一ー二十五ー三、経堂コーポビル、☎四二八ー七九四二、坂西春雄社長）、㈱パリージャパン（本社＝東京都港区東麻布一ー二十六ー一、赤羽橋ビル、☎五八三ー〇八八一、J・ルックリン社長）、レジャック㈱（本社＝大阪市淀川区西中島五丁目十一ー十、新大阪丸善ビル、☎三〇五ー一三三一、加藤春夫社長）、㈱ワイプ（本社＝神戸市兵庫区切戸町五ー二十五、☎〇七八ー六五一ー〇〇七五、本木宏昌社長）。

論潮

ロッキード疑獄

ロッキード疑獄事件は田中角栄前首相逮捕という局面を迎え、一挙に歴史的大事件という様相になってきた。疑いは、行政の最高責任者が、自分の地位を利用して国民を欺き、私腹を肥していた点にある。こういう汚職は、政治が国民のものになりきっていない以上、しばしば行なわれ、また摘発されてきたものであるが、前首相が行なったというニュースは、さすがに国民を呆れさせた。

ところで田中は、昭和二十三年にも炭管事件で逮捕され、翌年二十四年には獄中から立候補して当選している。今年は衆議院の任期満了による総選挙が必至なのだが、またしても獄中当選になるかどうか、と注目を集めているところだ。さきに炭管事件では東京地裁で有罪、第二審の東京高裁で無罪となっているのだが……。

これらの過程でよく言われるのは、悪徳政治家を選んだ国民の側の責任である。もともと、選ぶという行為には信頼に基づく判断が要求される。

選ぶほうにはそれなりの期待があり、選ばれるほうには期待に報いる義務があるわけだ。にもかかわらず、それを裏切り、自分（たち）の私腹を肥やすのは、当然、公職を汚すものとして犯罪者扱いをされる。だが、汚職を恥じない悪徳政治家を支持した国民とは、いったいなにかという問題はいぜん残る。そこには信頼に基づく判断なり責任が見当らないのだ。

政治なんてどうせきたないものさ、とうそぶく連中に、きたなくない者はいない。こういうことは分野をかえてみても通じることである。たとえば、ゲーム屋なんていいかげんな者ばかりだ、と言う連中に、いいかげんでない者などいないわけである。要は、少しずつでも、正しい方向へと進めることができるよう努力することだ。

とかく無知につけこんだ悪徳商法や、見せかけの地位を利用するブローカーが横行しないのが、正常な姿なのだ。よくよく見誤らないよう、気をつけたいものである。

野村電機倒産

大型ゲーム機のメーカー、野村電気㈱（本社東京、福田哲夫社長）は、七月十日倒産した、とのことである。

セガ社他の申告所得

週刊ダイヤモンドによる調査発表

「日本の会社ベスト三〇〇〇」の最新版が、週刊ダイヤモンドの七月十七日号に掲載され、この業界分も顔を出している。

これは法人の昭和五十年度の申告所得を基準にしたもので、非上場も含まれている。

このうち主な法人分は次の通り（カッコ内は昭和四十九年度）。

㈱セガ・エンタープライゼス＝十七億千六百万円（十三億四千四百万円）、㈱日本コインコ＝十四億八千六百万円（十三億八千五百万円）、㈱タイトー＝六億七千九百万円（三億四千万円）、任天堂㈱＝四億八千四百万円。

田口　圭助氏（㈱セガ・エンタープライゼス、直営本部テクニカルデパートメント部長）七月十二日、急性肝炎のため死去、四十六歳。

昭和二十九年四月、サービスゲームス社（セガ社の前身）に入社。以来営業部長などを歴任し、その手腕を発揮。

葬儀は同十四日、しめやかに行われた。

写真特集・ツムラ娯楽機械総合展示会

メダルゲームの将来に向けて

注目される㈱シグマの積極的姿勢

メダルゲームは、今後どうなって行くのだろうか。このシステムが全国各地に、新設ラッシュを呼び、小型ゲームマシンの業界にエポックメーキングなできごととなったのは、わずか二年程前のことである。そして、全国のメダルゲーム場が、千二百カ所を数えた昨年暮、そろそろ限界が見えたともいわれた。確かにその後、ゲーム場の新設は激減し、転業、廃業の声も聞くようになった。

　昭和五十一年も半ばを過ぎ、大部分のメダルゲーム場は、多少の売り上げ減を余儀なくされながらも健闘しているが、しかし、全般に行き詰まりと、将来に対する不安が見え始めていることも事実と思われる。

　この時期に、メダルゲームの創始者として知られる㈱シグマ（本社＝東京都世田谷区成城九－三二－三、☎四八四－二五四五、真鍋勝紀社長）が、積極的な新設、改装を行なうなど、かねてから同社が実現してきた路線を、一歩押し進めていることが注目されている。

　そこで、最近の同社の動向を紹介するとともに、メダルゲームの将来について考えてみたい。

　まず最も注目されているのは、七月十日にオープンした「ゲームファンタジア・ポニー」だろう。東京銀座の繁華街で、きわめて立地条件に恵まれている。ファッショナブルな銀座でも、特に有名な並木通りの入口に近く、数寄屋橋交差点の一部からも見通せる位置にある。

　場内は、中二階と中地下一階に分けられ、入口を入ると、上と下と二層のゲーム場に通じる階段があり、上階のビンゴイン、下のメダルゲーム場の両方が見渡せるというユニークな造りになっている。

　全部で約二百三十平方メートルの面積で、ビンゴインは、二十五台のビンゴ専用フロア、下はスロット三十台、マスゲーム四台、ビンゴ三台、ビデオゲームなどが置かれている。中二階の入口に近い張り出し部分に応接セットが設けられ、同社の他のビンゴインと同様に飲物のサービスが行なわれている。

　最も特筆に価するのは、インテリアや照明、そして従業員のマナーなどが作り出す雰囲気だろう。並木通りというファッショナブルな、したがって高級、上品な気風に浸りながら散策する人が多い街で、それらの客を呼ぶために、街のムードにあった、あるいはそれ以上に上品で豪華な店にしている。もともと同社のチエーン店は、内装の高級なこと、清潔さでは定評があるが、ここではその方針をさらに一歩押し進めたといえるだろう。

写真：ゲームファンタジア・ポニー

メダルゲーム場の規範「ミラノ店」

　この開店とほぼ時を同じくして、同社では従来からあった銀座店と、新宿ミラノ店を改装している。新開店のポニーが、並木通りを歩くフリー客を主な対象にしているものなら、銀座店は、より落ち着いた雰囲気で、定連客を対象にしたものといえるだろう。

　また、ミラノ店は、メダルゲーム場の第一号店（実験規模ではそれ以前にもあった）であり、全国のメダルゲーム場の規範とも考えられるような存在だが、このほど大幅な改装が加えられた。ヨーロッパの伝統のある中央駅のイメージを取り入れたということで、レンガを使った外装や、汽車、若い貴婦人のパネルなどで飾られている。特に、他のテナントとの共通部分や、直接関わりのないアーケードの部分までも、同社が外装を施し、雰囲気作りを徹底していることには驚かされる。道路に面して、大きなショーウインドウが設けられ、アンティック・スロットが展示されている。今後、様々な手段で、この部分を機械ゲームの宣伝に使用して行く考えという。

　このミラノ店の改装と、同じビルの四階にある「ビンゴイン・ミラノ」（ビンゴ専用ルームの第一号店）の開店一周年を記念して、七月四日に、コインゲーム・フェンティバルが催された。これは、パーティ、ビンゴ、ダービーコンペなど各種の催しを、若手落語家や、ダービーガール、ビンゴガール（同社のコンパニオン嬢）の司会で多数の客を集めて、盛大に行なったものだが、中心はビンゴの月例大会チャンピオンの中から、年間のチャンピオンを決定した「ビンゴコンペ年間大会」である。

　ゲームが複雑で、なかなか客が定着しないといわれるビンゴの専用ルームに、定連客がつき、チエーン店化を可能にしているのは、さすがと思われるが、この大会を見て、選手達の習熟度にあらためて驚かされた。

　優勝し、グァム島行きの栄冠を勝ち得た前田治氏（十九才調理師）は、第一回の月例会チャンピオンで、本命視されていた人だが、ねらったホールに、五割以上の確率でボールを入れられるのではないかと思われた。また、二位の伊藤昶賢氏は四十才ということで、幅広い年令層に愛好されている証拠とも考えられる。

写真上：ビンゴイン銀座　写真下：コインゲームフェスティバルの開始を呼びかける落語家（ゲームファンタジア・ミラノ）

写真：ビンゴコンペ年間大会優勝の前田氏（ビンゴイン・ミラノ）

熱意と自信にみちた主張の実践

　これら㈱シグマが最近相ついで行なったことから、いくつかの重要な示唆が感じとれる。まず言えることは、同社の機械ゲームに対する熱意と自信だろう。

　元来同社では、メダルゲームをひとつの過程としてとらえ、そのように主張して来た。都市が巨大化し、一方人間の余暇、レジャーに対する欲求が増大し多用化すると、普通の対応手段では、空間的に、あるいは時間的にそのマスで存在する欲求に対応しきれなくなる。残る手段はただひとつ、機械や科学技術を駆使して、これまでになかったレジャー空間を作り上げるしかない。その過程にメダルゲームがあるというわけだ。大人を対象にその時期に得られる最も面白いゲーム機械を用い、メダルを媒介にして、欲求を満たす空間、それが今のメダルゲーム場である。

　したがって、常に最良の機械が求められているのは当然で、買い求めるばかりではなく、「ザ・ダービー」を開発し、その二号機が改装したミラノ店に入った。

　また、都市に於ける大人の遊ぶ空間には、様々なグレードが考えられるし、必要でもある。飲食の場でいうなら、高級レストランから、縄のれん、一膳飯屋まで、常に需要がある。しかし、人間には必ず、より高級なものに憧れる志向があり、そこで同社が取った方向は、明確に高級化であるといえよう。その傾向は、ポニー店などに一層強く現われてきている。端的に言えば、この路線は都市型大人対象高級化路線とでも名づけられる。したがって、これが都市に於ける唯一の路線ではなく、またすべての地方に通じるものでもない。そこに、同社の営業所がすべて、東京の著名な盛り場に置かれているという意味もある。

　さらに、同じ東京の盛り場でも、地域の特徴によって雰囲気を変えていることが指摘される。前述のように、同じ銀座店でも定連のゲーム愛好者がじっくり楽しめるものと、フリーの客が雰囲気にひかれて、ふらりと立ち寄れるものと分けたように、あるいは昨年改装した新宿サブナード店が、「リトルサーカス」とネーミングされ、新宿という街にあわせて、むしろ気さくなムードを備えるようにしたことなどに見られる通りである。

　しかし、大都市の盛り場は、人も多いかわりに、競合も激しく、移り気で贅沢な層を担手にしなくてはならない。常に目先の変わった新しいもの、高級なもので魅きつける一方、客は呼ぶものであり、作るもの、育てるものであるというのも、同社の主張である。そのための努力としては、ひとつには前述のようなイベントがあげられるだろうが、何よりも毎日いかに上質なサービスを提供し、客に遊びの面白さを教えていくかにある。同社のインストラクターの質の良さは定評があるが、ビンゴという取っつきにくいゲームの固定客を作り上げ、その専用ルームを設け、かつチェーン展開しているというところに、主張の実践を見ることができる。

都市の中のひとつの場として

　これらの方法の延長線上には何があるのだろうか。都市の巨大な欲求の解消手段としての場、機械・科学技術を駆使して、高級な場を作ること。現在メダルゲーム機として使用されている機械も、当然発達し、高級化し、やがてそれは、ゲームマシンの枠を越えるだろう。ひとつの装置と呼ぶ他はなくなるかもしれない。

　今はまだ夢として語られている「都市の中の遊園地」「科学技術の枠を集めたファンハウス」など、まったく新しいひとつの場が、メダルゲームの延長線上に置かれている。そして、過程としてのメダルゲーム場が、さらに次のステップへ向かう胎動が、そろそろ始まったと思える。（N）

十九万九千点の高得点!!

一人用フリッパー

バッカニア

タイトー

"海賊"をモデルにした、ゴッドリーブ社の新製品フリッパーが八月初旬、㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二—五—三、☎二六四—八六一一、M・コーガン社長）から発売になる。

この一人用フリッパー「バッカニア（海賊）」は一九万九千点のジャイアント・ハイスコアー。プレイフィールド中央の船の舵についている、一から十一までの連続番号のライトが点滅し、ボールがうまくあたると、二個のロールオーバーが点灯して、スペシャルの得点になる。

また舵の真中には、回転する黄色のライトの、スピン・アンド・ストップが付いていて、点滅している番号をストップさせ、得点が取りやすくなっている。

カラフルなイラストが人気を呼びそう。定価五十五万円。

バッカニア

話題のマシン

パチンコゲームの真髄 画期的な面白さ

トレジャー・ハント

カワクス

トレジャー・ハント

"チーン、ジャラジャラ、チーン、ジャラジャラ"の、あのパチンコの醍醐味を、そのままゲーム機に生かした㈱カワクス（本社＝東大阪市稲田一四一四、☎七四五—二七八四、川楠俊太郎社長）の新製品「トレジャー・ハント」が、かなりの人気を呼んでいる。

これは無限に玉が出てくるという、今までにない画期的なもの。チューリップに一個、玉が入ると、十五個の玉がジャラジャラと左下の宝箱にたまり、玉の出る音と、たまっていく楽しさとが、実に調子いい。

一個入るごとに二十点の得点になり、次々とスコアボードに得点が表示され、四百点になると景品が出る。

一プレイ七十秒で三十円、百円で四プレイ。定価二十八万円。

モデルチェンジのミニドライブ

カラフルな「バルーン・ボール」も発売

関西精機製作所

㈱関西精機製作所（本社＝京都市右京区西京極豆田町三、☎〇七五—三一一—九二四五、古川謙三社長）から、新製品「ミニドライブ・マークⅡ」と「バルーン・ボール」の二機種が登場。

各種の新しいドライブゲームの中にあって、根強い人気を保ち続けている。遊戯機械の古典とも言うべき「ミニドライブ」が、そのなつかしいイメージを残して、モデルチェンジした。「マークⅡ」の看板は、昔ながらの絵地図にもどり、車も赤いバギー。なつかしさと楽しさで、かなり期待できそう。遊び方は従来どおりで、定価四十二万円。

また、八月発売の「バルーン・ボール」は、大小十二個の七色の穴に、赤い小さなボールを落さないように、上まで運びあげる遊び。ボールは、自動的に上ってゆくバーの上にあるので、うまくバーを傾むけながら進める。盤面の楽しさが、店の雰囲気を盛り上げる。

十円、二十円、三十円のプレイ料金の切替え、景品とリプレイの切替えが自由。定価二十九万五千円。

ミニドライブ・マークⅡ

バルーン・ボール

斬新なアイデアで登場 タッチダウン

日本ベンディング販売

斬新なアイデアを駆使した話題作、日本ベンディング販売（本社＝大阪府池田市八王寺一丁目一—二十一、☎〇七二七—五二—一九八〇、大原義裕社長）の「タッチダウン」。

これはメダルでも十円玉でも遊べる機械で、遊び方は最初、三カ所にくぼみのある回転盤に、タイミングを合わせてメダルを入れる。メダルがキック穴に入ったところで、ゴールを狙ってキック。うまくゴールインするとチャイムが鳴って景品が出てくる。

またスペシャルの穴に入ると、メダルが十枚払い戻される。簡単そうで意外とむずかしく、大人でもかなり楽しめるので、かなり期待できる機械と言えそう。定価二十万円。

タッチダウン

メダル用と十円玉用の二種類

ホップ・ステップ・ジャンプ

昭和遊園機械

メダルころがし型ゲーム機の新製品「ポップ・ステップ・ジャンプ」が昭和遊園機械㈱（本社＝東京都調布市若葉町二—二十七—二十三、☎三〇八—一五五一、小嶋幸也社長）から発売された。

これには、十円玉で遊ぶ機械とメダルを使用するものとの二種類があり、いずれも、この型では初めての電気用品取扱法（▽マーク）認可済の確実な製品。

遊び方は、十円玉（メダル）を入れ、九個のあウト穴に入らないようにバネではじいて進めていく。うまくゴールインすると景品が出る。誰にでもできる簡単な遊び方で、大人から子供まで、いっしょに楽しめる。

大きさが二種類あり、大型の定価十八万円、小型十六万円と、値段も手ごろ。

ホップ・ステップ・ジャンプ

真価問われる カラオケ商品

カラオケとは、歌手の声だけがカラになった伴奏音楽のこと。つまりカラオケをバックにすると、ずばり本物の気分で歌うことができるわけだ。

これをテープにパックして、百円玉投入式のプレヤーとセットにする方式は、今春からこの夏にかけて次第に増え、さまざまなバリエーションも工夫されている。これから秋にかけ、こんどはテープの内容がいいものかどうか、が競われる見込みとなっている。

デザインも一新 大幅改良の"大小"

ユニバーサル

大小ゲームをビデオゲーム機に取り入れた、㈱ユニバーサル（本社＝栃木県小山市粟宮一九二八、☎〇二八五—二二—五五二一、岡田和生社長）の「ビッグ・アンド・スモール」が改良された。

第一に外装。テーブル中央に三角形の飾りを付け、そこに遊び方をわかりやすく表示。手元のパネルもデザイン一新のうえ、ゲーム結果を表示ランプで知らせる。

また"大小"なら九十九枚まで賭けられ、コインクレジットには九百九十九枚まで投入可能。払い戻されたメダルは、いったんコインクレジットに入り、手持ちメダル数として表示され、払い戻しボタンを押すと、メダルがかえってくる。

ユニークなのがアナウンス。映画解説でおなじみの淀川長治や林家三平などのモノマネで、ゲームが進行する。周囲のお客まで引きこもうというアイデアもバツグン。

なお定価は三百八十万円だが、今までの「ビッグ・アンド・スモール」を十万円で改良することもできるとのこと。

ビッグ・アンド・スモール

Bally®

バーリー サービス株式会社

大阪市南区南綿屋町23－1
TEL (06)213－5255㈹

バーリー社製品は、信用と実績を持つ弊社をご利用ください。

BULL MARKET

5台単位でレンタルいたします。但し、レンタル料は月極め、契約期間は6カ月単位で更新いたします。

WALL STREET

SUPER WALLSTREET

BALI

MYSTIC GATE

SUPER COTINENTAL

上記の機械10台をお買い上げいただいた方には、中古ビンゴを1台無料進呈いたします。

この機種は、金品の提供・交換等、賭博行為に使用すれば処罰されます。
メダルゲーム場は、運営規準を厳守して下さい。

連勝複式――ボックスタイプの最高級品！

ROTARY BONUS DELUXE

物品税課税商品

ロータリー ボーナス デラックス

特　徴

- 内部円盤回転式(アクリル・ドーム付)で迫力満点.
- 当社自信のIC回路使用.
- 1メダル用, 2メダル用とWシステム採用
- NEXT GAME 3ゾーン方式で任意選択性となりました.
- コインボックス専用鍵付き引出し方式.
- 移動に便利なキャスター付(ロック可).
- 室内ゲームに便利な両サイド灰皿付.

ゲームの内容

- 配　当　ダブルの時は表示の2倍
- J　P　1メダル100(ダブル200)
  2メダル200(ダブル400)
- ボーナス　JPと共に的中し, 合計払出枚数は下記の通りです.
  1メダル側200(ダブル400)
  2メダル側400(ダブル800)
- 配当率　4段階切替え式
  (NEXT GAME 2段階)

定格

電圧　100V 50Hz/60Hz
消費電力　65W～125W

寸法規格

高さ　1056mm
(テーブル高820mm)
奥行　620mm
巾　700mm
重量　60kg

専用メダル

外径　24.4mm
厚さ　1.65mm
米貨25セントと同サイズです

スペアパーツ

- 使用ランプ12Vスワン球 0.12A
- ヒューズ速断性3A及び5A(IC回路専用)
- 内部点検用AC100Vコンセント付き

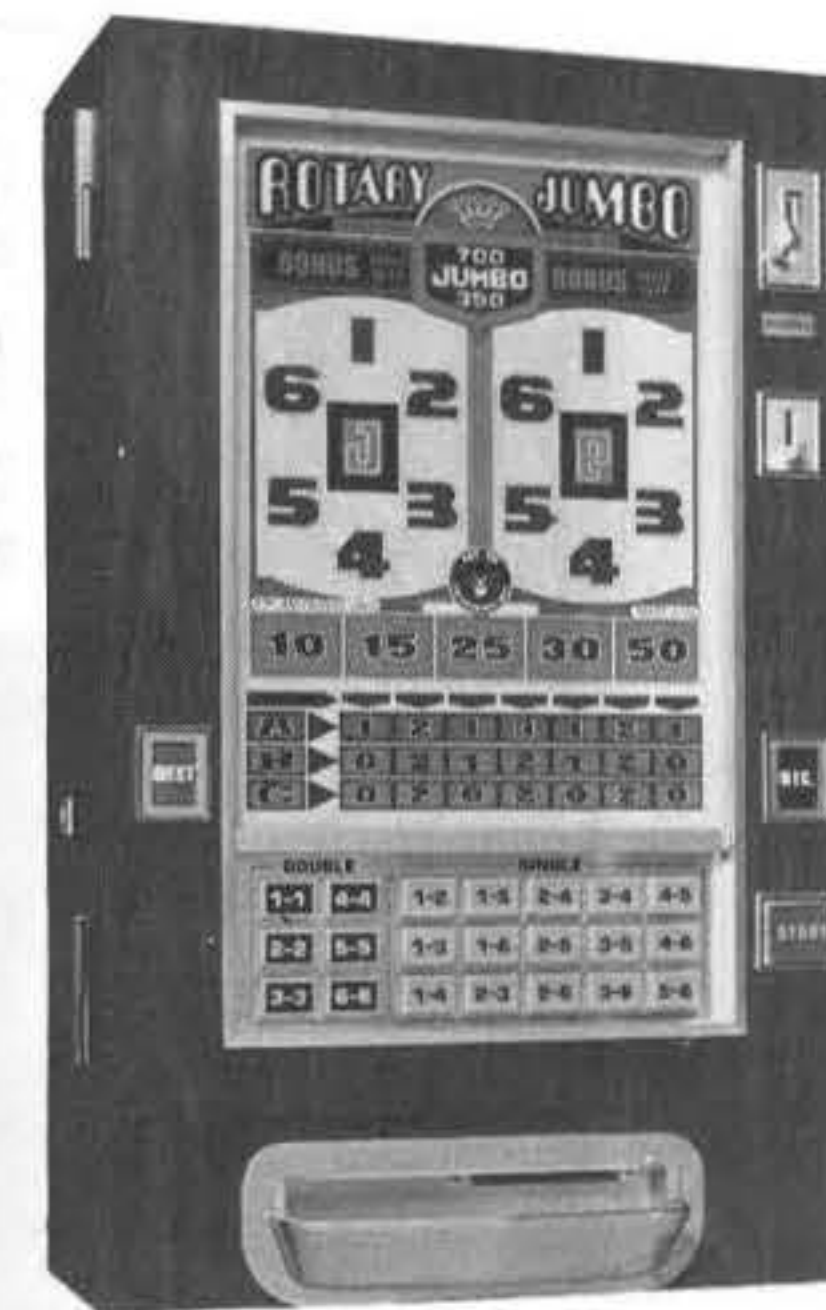
ペイアウトカウンター⬇
(不足数累積カウンター内蔵)

※当機は娯楽遊戯機ですから娯楽用にのみお使いください。

新鋭機・ロータリーシリーズの最高傑作

ROTARY BONUS JUMBO

ロータリージャンボ

- 払出装置に外国製ホッパーを使用し、従来のトラブルが全くありません。
- NEXT-GAME 3ゾーン方式でⒶ・Ⓑ・Ⓒを任意に選択する独特のゲーム性を追加しました。
- NEXT-GAME は上記の他ダブルゾーンを追加しゲームを面白くしました。
- 業界でも信頼性の高い最高級機で多量のIC(集積回路)を使用し確実に作動する高性能マシンです。
- 一人でも、多人数でも同時にゲームができ、グループゲームが楽しめます。
- ランプは、登録、走査、全て共用の12Vスワン球を使用しております。

㈱アールジェ イコーポレイション東京
東京都新宿区四谷3丁目6番地　熊沢ビル　TEL 03(358)1681㈹

㈱アールジェ イコーポレイション大阪
大阪市北区与力町2丁目52番地　TEL 06 (353)5567

㈱泰　東
大阪市淀川区西中島6－31－5　大昭ビル　TEL 06 (304)2428

代理店　㈱千代田商会　郡山市方八町2－5－16　栗原ビル　TEL. 0249(43)0032

ゲームコーナー拝見

ワッカルかなあ、オッサン この複雑な心境

松宮 満

アッタマぁ冷やして、よう考えてもごらんなさい。どう考えてみたって、あれがおもろいはずはありませんよ、アナタ。たかがエレキ仕掛けのカラクリゲームじゃないスか。ブラウン管の表をチラチラする絵ぇにらみつけて、手に汗握るやなんて……、ええ歳した大人のすることですか。恥かしい。

中には、額に汗浮かべて熱中してるヤツだっておりますよ。ほら、あの若いのなんか、機械の前に百円玉積み上げて、さっきから同じゲームに、しつこく、へばりついてますぜ。アホと違いますか。

何を考えてるんでしょうかねぇ。実際……。

スロットマシーンたって、そら、えらい立派なんが、たくさん並んでるけど、別に、もうかるわけじゃ、ない。ルーレットにしてもカードにしても、ただニセモノのコインがふえたりへったり…、単純なもんですわ。しょせん子どもだましだよ、これは。

いわゆるギャンブルの醍醐味からは、ほど遠いもいいとこですよ。

パチンコの方が、よほどマシだな。とにかく、あれはもうかるもんね。

それにしても、照明が暗すぎます。

ゲーム場の毒舌家

さっきから、ゲームコーナーの入口で、言いたい放題のゴタクを並べ続けているのは、いっぱい気嫌のサラリーマンらしい中年の男なのだが、どうやら、会社帰りに同僚と呑んだあと、酔いざましのつもりで、ふらりと立ち寄ったものらしい。

あっというまに千円札に逃げられてしまった腹いせからか、あるいは、勝ったところで一文の得にもならないシステムへの失望からか、標準語なまりでまくしたてる男の舌は、滑りにすべる。

フムフムと、なかばウンザリしたような、うすら笑いを浮かべながら、その"演説"に、しんぼう強くつきあっているのは、これまた通りがかりらしい中年。入口に立ち止まって中の様子をうかがっているところを捕ってしまったとみえる。

そして、さっきから"百円玉を積み上げ"ていて、件の男から"アホと違うか"と、ケイベツの視線を送られた"若いの"とは、どうやら、ボクのことらしいのだ。

フーム。なるほど……。オレは、アホなことやってんのやろか、やっぱり。

男の声につられて、ついボクは、考え込んでしまう。

タクラミの場所

ひとり暮しが長いせいなのかどうか……、ボクは、ひとりぼっちで街の雑踏をあてもなく、おろおろ、うろうろすることが、よくある。ひとりでいることに耐えかねて、というわけではない。むしろ、雑踏の中の方が、孤独感は、つのり易いものだ。だからといって別に、そうすることが好きなわけではないし、現に、これまでも人込みをうろついていて、楽しいと感じたおぼえも、ない。

では、どうしてそうなのか、と問われても、ちょっと説明に困る。ただ、こんなとき他人(ひと)は、酒を呑みに行くのかも知れないな、と、ふと思ったりすることは、ある。しかしボクは、まったくの下戸ときている。

だから、かどうか自分でもよくわからないけれど、そんなとき、ついゲームコーナーに足が向いてしまうのだ。

さっきの男の解説は、"分別あるオトナ"がゲームコーナーについて抱いているイメージを、かなり一般的に言いあてている。"もうからない"ということ、あるいは"もうかるかも知れない"という期待感が持てないということは、かなり決定的な要素であるに違いない。勤勉であることを旨とする、この国の生活感覚からすれば、"浪費"に対する抵抗感の大きさは納得のいくこと。

当然ボクだって、ポケットが空っぽになるのは、いつものこととはいいながら、やはりツライことなのだ。しかし、そのついでに、頭の中まで空っぽにできるとなると、問題は別。魅力的なことですよ、これは。いや、ほんとのハナシ。

そもそもぼくは、根気が続かないタチというか、集中力薄弱というか……、しつこくこだわり続けるのは得意な方だけれども、一事に没頭したり、一心不乱の境地にひたりきる、といった高尚な作業は、まったく苦手ときている。とれというのも、頭の奥の方の一点に、いつも醒めた部分があって、そいつがボクの一挙手一投足、行動の一部始終を見張っていて、つまり、何をやっても、そいつの視線が気になって仕方がない、というヤッカイな性癖があるからなのだ。したがって、アッチとコッチに神経が分散してしまい、そのうちソッチも気にたりだして……、結局アブ、ハチとらず。ずいぶんシンドイ性分だと、自分ながら、ほとほとあきれてしまうほど。

だから"頭を空っぽにする"作業が必要なのだ。一時的にあいつの視線をさえぎるか、はぐらかすか、あるいは追い出してしまうタクラミが……。

そのための場所として、ゲームコーナーは、なかなか具合がいい。とくに、この二・三年、店内を適当にほの暗くした店がふえてきたことは、ボクにとっても、すこぶる歓迎すべき傾向だ。店の側としては、アラ隠しとムードづくりとを企ってのことだろうが、ボクは、この薄闇にまぎれてあいつの視線をはぐらかすことができる、というわけ。

そして、その間にボクは、つかの間のひと息を入れてしまう、というアンバイ。

ワッカルかなあ、オッサン。このボクの"複雑"な心境が……。

またあかんなあ…

ああ、またつまらんことを考えてもた。さっきから手元が狂うて、かなんわ。

あああララ…。ほらみてみイ。もオオオ…。百円玉とうとう無うなってしもた。また千円札両せんならんやないか！

クソッタレ！

場所変えて、もうちょい、やってこまそ。

まつみやみつる（雑誌編集者）